

	M307_LB1				
	ME25				

LuL1	Kommentar
Note	1.00

#	#	Formales	Kriterien	3 Punkte	2 Punkte	1 Punkt	0 Punkte
1	1	Vorbereitung	Rechtzeitiger Eintritt in den TEAMS-Call. Demonstrationszeit ist mit relevantem Content gefüllt. Der Coeditor ist bereit für das Fachgespräch.	3			
1	2	Codestuktur	Variablennamen sind gemäss JS-Best-Practise. VariablenTypen sind gemäss JSO-Best-Practise. Code ist sinnvoll und nachhaltig geschachtelt (wartungsfreundlich).	3			
1	3	Kommentierung	Die Menge an Kommentaren ist angemessen (Best-Practise). Es wird nicht offensichtliches kommentiert, sondern Hintergrundwissen. Kommentierung unterstützt die Strukturierung des Codes.	3			
1	4	Header	Files haben einen substantiellen Header (Best-Practise). Methoden haben eine vollständigen Header (Best-Practise). Methodenheader sind vollständig (Best-Practise).	3			
1	5	Entwicklungsumgebung	Die eigene Entwicklungsumgebung wird sicher und effektiv eingesetzt. Die benötigten Files werden effizient gefunden. Der Wechsel zwischen Codierung und Ausführung geschieht reibungslos.	3			
1	6	Cooperation	Die Teilnehmenden können einen Live-Sharing-Link verschicken. Live-Sharing kann angewendet werden. TEAMS-Sharing gelingt reibungslos.	3			
1	7	Sprache	Es wird die offizielle Schriftsprache angendet. Bei Nativ-English-People: Auch English möglich --> kein Bonus, kein Malus Es wird das korrekte Fachvokabular angewendet.	3			
1	7	Bonus	Für Non-Native-English: Demonstration ist auf English (3 Punkte) = ca. 1/4 Note Für Non-Native-English: Diskussion ist auf English (3 Punkte) = ca. 1/4 Note				

#	#	LU01: Script4Fun	Kriterien	3 Punkte	2 Punkte	1 Punkt	0 Punkte
2	1	Methoden	Erfragten Codeteile können gemäss Anweisung ausgeführt werden. Bestehende Methoden können um Inputparameter erweitert oder reduziert werden. Returnvalues können im Hauptcode nach Vorgaben weiterverarbeitet werden.	3			
2	2	Algebra	Basisrechenarten können erklärt und Ausgeführt werden. Basisrechenarten können mit und ohne Returnvalue ausgegeben werden. Mathematische Spezialfälle können im Code entsprechend behandelt werden.	3			
2	2	Geometrie	Basisrechenarten können erklärt und Ausgeführt werden. Basisrechenarten können mit und ohne Returnvalue ausgegeben werden. Mathematische Spezialfälle können im Code entsprechend behandelt werden.	3			
2	3	Sortierung	Es kann mindestens ein Sortierverfahren erklärt werden. Die Sortierung kann auf Buchstaben und Zahlen anwendet werden. Es kann nach vorhaben auf oder absteigend sortiert werden	3			

#	#	LU02: JSON	Kriterien	3 Punkte	2 Punkte	1 Punkt	0 Punkte
1	Anlegen		Es kann JSON-Objekt nach Vorgaben angelegt nach Vorgaben angelegt werden. Bestehendes JSON kann ein- oder 2 dimensional erweitert werden. JSON-Array-Objekte können gezielt erweitert werden.	3			
0	Lesen		Es kann eine JSON-Datei gelesen und einfach ausgegeben werden. Es können einzelne Elemente des JSONS (key) ausgegeben werden. JSON-Arrays können mittels Schleifen ausgegeben werden,	3			
0	Schreiben		Veränderte Daten können im File aktualisiert werden. Verändert Daten können als JSON-Datei einfach geschrieben werden. JSON-Daten können gezielt (mit Schleifen, etc.) in Files geschrieben werden.	3			

## Lu11 Kommentar

#	#	LU03: POST/GET	Kriterien	3 Punkte	2 Punkte	1 Punkt	0 Punkte
1	1	TBD		3			
1	2	TBD		3			
1	2	TBD		3			
1	3	TBD		3			

#	#	LU04: REST	Kriterien	3 Punkte	2 Punkte	1 Punkt	0 Punkte
1	1	TBD		3			
1	2	TBD		3			
1	2	TBD		3			
1	3	TBD		3			

	<b>Summe</b>		<b>54</b>			
--	--------------	--	-----------	--	--	--